

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Salah satu kegiatan yang wajib dilakukan sebagai syarat kelulusan dari perguruan tinggi tertentu adalah kerja magang. Hal ini dilakukan agar mahasiswa dapat merasakan dan menerapkan keilmuan dan wawasan yang didapatkan di dunia kerja secara langsung (A & Romanti, 2022). Dengan melakukan kerja magang, mahasiswa dapat merasakan beberapa manfaat seperti menambah pemahaman mengenai target profesi dan prospek kerja di masa depan, mengembangkan sikap dan keterampilan profesional, dan melakukan *networking* (Parveen, 2012). Film dan perkembangannya sudah terjadi selama bertahun-tahun dari dahulu hingga sekarang yang identik dengan proses perkembangan teknologi. Perkembangan ini berkembang pesat terutama pada abad ke-19 setelah adanya revolusi industri (Nailufar, 2021). Film merupakan alternatif hiburan yang dapat dipilih ketika sedang penat atau ingin mencari hiburan. Selain itu, film memiliki manfaat lainnya seperti belajar hal baru, terapi kesehatan, meningkatkan kesadaran sosial, dan mengusir stress (Wiguna, 2021). Dalam pembuatan film, walaupun tidak semua pembuat film berasal dari sekolah film, namun pendidikan formal dianggap memiliki peran sentral dalam mendorong kemajuan industri film Indonesia (Republika, 2022).

Untuk menerapkan ilmu desain komunikasi visual yang telah dipelajari, maka penulis memilih posisi *graphic designer* karena mereka bertanggung jawab untuk menciptakan dan mengkomunikasikan ide-ide yang memberi informasi, menginspirasi, dan mengikat konsumen dengan membuat desain dan tata letak produksi untuk berbagai media seperti brosur, majalah, laporan perusahaan, dan iklan (The Role of the Graphic Designer, 2019). Jenis perusahaan yang menawarkan posisi *graphic designer* bergerak di bidang berbeda-beda seperti *digital agency*, *hotel management*, hingga universitas. Penulis melakukan kerja

magang di program studi Film, Universitas Multimedia Nusantara secara khusus untuk acara IMOVICCON 2023. Bagi penulis, Program Studi Film UMN dapat memberikan wawasan baru mengenai topik-topik yang dibahas serta media-media dan kebutuhan desain apa saja yang dibutuhkan. Program Studi Film UMN menghadirkan program-program dan mata kuliah bagi mahasiswanya dengan memperhatikan keadaan atau teknologi terbaru agar dapat menghasilkan sumber daya manusia yang bermutu. Pada khususnya, acara IMOVICCON 2023 ini bergerak sebagai wadah antara akademisi dan peneliti dengan mahasiswa, masyarakat umum, ataupun ahli lainnya untuk saling bertukar pikiran, menambah wawasan, dan berbagi hasil penelitian untuk mendiskusikan kondisi terkini mengenai *moving images* (IMOVICCON, 2019). Selain hal-hal yang telah disebutkan sebelumnya, penulis memilih perusahaan ini karena UMN sudah berjalan dari tahun 2005 dan tentunya memiliki dosen-dosen dan staf yang terbaik dan berpengalaman untuk membantu penulis mempelajari hal baru dan menerapkan ilmu-ilmu yang telah dipelajari sebelumnya seperti *design thinking*, keahlian teknis seperti penggunaan *software* aplikasi Photoshop, dan Illustrator.

Harapan penulis setelah melakukan kerja magang di prodi Film Universitas Multimedia Nusantara adalah mendapatkan pengalaman kerja secara langsung mengenai kondisi atau lingkungan kerja yang dapat diterapkan di tempat kerja berikutnya, meningkatkan *hardskill* dan *softskill* dalam bekerja sama, komunikasi dan menciptakan hal-hal baru. Menambah wawasan mengenai etika kerja dan hal-hal yang perlu ditingkatkan dalam menciptakan desain sehingga kedepannya desain yang diciptakan dapat berkembang menjadi lebih baik lagi.

1.2 Maksud dan Tujuan Kerja Magang

Maksud dari kerja magang adalah untuk melengkapi kebutuhan persyaratan kelulusan agar mendapatkan gelar Sarjana Desain (S.Ds.) di Universitas Multimedia Nusantara

Tujuan dari pelaksanaan kerja magang adalah sebagai berikut.

- a. Dapat langsung terjun ke dalam dunia kerja untuk merasakan lingkungan kerja dan menambah koneksi.
- b. Menerapkan segala ilmu dan wawasan yang didapatkan dari mata kuliah yang telah dipelajari seperti *Visual Communication Design* untuk perancangan desain, dan *Computer Graphic for Design* untuk hal-hal teknis seperti penggunaan cara penggunaan *software* desain, ataupun secara psikologis yang didapatkan selama masa perkuliahan.
- c. Mempelajari budaya kerja dan koordinasi dengan atasan maupun sesama tim agar tidak terjadi miskomunikasi dan segala perancangan berjalan dengan lancar.
- d. Mengembangkan *hardskill* seperti penggunaan aplikasi atau *software* yang sebelumnya belum pernah digunakan, penggunaan teknik desain yang baru untuk menciptakan visual dalam aplikasi tertentu.
- e. Mengembangkan *softskill*, seperti bekerja sama atau berkolaborasi dengan orang lain dalam satu tim untuk menciptakan strategi ataupun bentuk desain, dan meningkatkan komunikasi dalam lingkungan kerja agar tidak terjadi miskomunikasi, serta cara mengatur waktu yang baik untuk mengerjakan pekerjaan secara efektif dan tidak lewat dari tenggat waktu.

1.3 Deskripsi Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang

Mengikuti arahan baik dari Universitas Multimedia Nusantara dan tempat perusahaan dimana penulis bekerja, berikut merupakan detail waktu kerja magang beserta prosedur pelaksanaan magang yang penulis lakukan.

1.3.1 Waktu Pelaksanaan Kerja Magang

Periode pelaksanaan kerja magang dimulai dari tanggal 17 Juli 2023 sampai dengan tanggal 8 Desember 2023, dengan pembagian jam kerja yaitu 8 jam kerja per hari selama 5 hari kerja dalam seminggu dari pukul 08.00-17.00. Total waktu kerja yang ditempuh selama pelaksanaan kerja magang adalah 816 jam kerja atau 102 hari kerja dengan total kurang lebih 4.5 bulan yang dilaksanakan secara *remote* atau WFH (*work from home*)

dan jika dibutuhkan untuk keperluan rapat atau hal lainnya, maka akan secara *offline* datang ke kantor.

1.3.2 Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang

Pertama-tama penulis mencari beberapa lowongan pekerjaan magang dari beberapa sumber berbeda baik aplikasi atau sosial media. Setelah menemukan beberapa lowongan kerja yang sesuai, maka penulis mengajukan tempat magang di website Kampus Merdeka UMN pada bagian *Registration Internship Track 1*. Setelah mengajukan maka penulis menunggu proses *approval* dari PIC dan HoD dengan memantau bagian menu *Monitoring Registration* untuk menerima *cover letter* (MBKM 01). Setelah mendapatkan *approval* dan *cover letter*, penulis mengirimkan email untuk melamar kerja dengan melampirkan CV dan *Portfolio* yang sesuai dengan posisi yang dilamar pada tanggal 3 Juli 2023. Penulis mendapatkan balasan dari perusahaan pada tanggal 5 Juli 2023 melalui email untuk panggilan *interview* di tanggal 13 Juli 2023. Setelah melakukan proses *interview*, pada hari yang sama penulis mendapatkan kabar mengenai posisi yang diterima. Penulis memasukkan data-data magang ke dalam website Merdeka UMN pada bagian *Complete Registration* dan mendapatkan kartu MBKM 02. Setelah ditetapkan hari pertama kerja, maka dilakukan *briefing* dengan *supervisor* secara *online* melalui ZOOM pada tanggal 17 Juli 2023 untuk penjelasan mengenai IMOVICCON 2023, dan ketentuan magang lainnya. Berikutnya dilanjutkan dengan melakukan pengisian *Daily Task* di website Merdeka UMN (MBKM 03).

U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A